

PERSETUJUAN PEMBIMBING

ARTIKEL

Judul : **Peningkatan Pengenalan Huruf Anak Melalui Permainan Bilyar
Di PAUD Riak Antokan Agam**
Nama : Armelia Nengsih
NIM : 2010/57369
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Pembimbing II,



Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa artikel ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau diterbitkan orang lain kecuali kutipan dengan mengikuti tata penulisan artikel yang lazim.

Padang, September 2012

Yang Menyatakan,



Armelia Nengsih
NIM 2010/57369

PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN HURUF ANAK MELALUI PERMAINAN BILYAR PENIDIDKAN ANAK USIA DINI DI AGAM

Armelia Nengsih

Abstrak

Kemampuan anak dalam pengenalan huruf di kelompok B di PAUD Riak Antokan Lubuk Basung masih rendah. Tujuan penelitian Tindakan kelas adalah untuk mengembangkan bahasa anak melalui permainan bilyar. Subjek penelitian adalah anak kelompok B PAUD Riak Antokan Lubuk Basung . Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan. Data peneliti diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengenalan huruf anak melalui permainan bilyar. Pada kondisi awal persentase rendah pada siklus I sedikit meningkat. Pada siklus II menunjukkan bahwa perkembangan pengenalan huruf anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan permainan bilyar dapat meningkatkan perkembangan pengenalan huruf anak di PAUD Riak Antokan.

Kata Kunci : Huruf; Anak Usia Dini; Permainan Bilyar

Pendahuluan

Usia dini sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam kehidupan manusia yang perkembangan selanjutnya. Pada masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, seni, nilai-nilai moral dan agama.

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu pendidikan anak usia dini, yang menyediakan program bagi anak yang berusia 4-6 tahun. Usia dini merupakan usia yang paling efektif dan efisien dalam mempersiapkan dan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Dalam kurikulum yang berbasis kompetensi dinyatakan bahwa dalam rangka meletakkan dasar kearah perkembangan fisik, kognitif, emosi, daya cipta dan disiplin, guru Taman Kanak-kanak hendaknya memahami karakter dan kemampuan keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar. Dalam kurikulum yang berbasis kompetensi dinyatakan bahwa dalam rangka meletakkan dasar kearah perkembangan fisik, kognitif, emosi, daya cipta dan disiplin, guru Taman Kanak-kanak hendaknya memahami karakter dan kemampuan yang dialami oleh anak usia dini. Sesuai dengan UU Pendidikan no. 20 tahun 2003 tentang pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 yang berbunyi : pendidikan usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak lahir sampai 6 tahun yang dilanjutkan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan lebih lanjut.

Bermain suatu kegiatan yang dilakukan anak sendiri atau kelompok dengan mempergunakan alat, karena alat permainan dapat membantu anak memperoleh pengetahuan atau informasi, memahami suatu konsep dan dapat mengembangkan suatu aspek perkembangan anak.

Melalui kegiatan pembelajaran diharapkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Perkembangan kemampuan dasar adalah kognitif, bahasa, fisikomotorik dan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan potensi yang ada pada anak untuk pendidikan selanjutnya.

Salah satu diantaranya kemampuan yang harus dikembangkan adalah kemampuan bahasa, karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata dan kalimat.

Cara-cara yang dapat dilakukan di Taman Kanak-kanak dalam persiapan membaca antara lain dengan menggunakan sarana pendukung berupa alat peraga yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut dapat memberikan informasi, mengembangkan kreativitas anak dan memupuk minat memperoleh pengetahuan baru.

Hasil observasi di Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung, peneliti menemukan anak yang kemampuan berbahasanya masih kurang terlihat dari rendahnya kemampuan anak dalam pengenalan huruf dan membedakan huruf ketersediaan media yang digunakan kurang bervariasi dan tidak menarik bagi anak sehingga kemampuan yang diharapkan tidak tercapai. Sebagai guru Taman Kanak-kanak penulis memegang kelas menyadari kekeliruan mengajar huruf abjad, dampak negatif anak sulit mengenali huruf.

Keadaan diatas mengakibatkan anak cepat merasa bosan dan langkah-langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis akan mengaplikasikan permainan Bilyar Huruf dalam upaya peningkatan kemampuan bahasa anak di PAUD Riak Antokan Lubuk Basung. Permainan bilyar adalah sebuah permainan yang di mainkan di meja yang tertutup kain persegi panjang dengan tepi bantalan di bangkitkan dimana isyarat yang digunakan untuk memukul bola panjang tongkat meruncing digunakan untuk mendorong gading (bola).

Alasan peneliti untuk meneliti aspek pengembangan bahasa adalah karena kemampuan berbahasa anak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berbahasa anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan, penulis berharap dengan permainan ini dapat mengembangkan konsep huruf, kata, bahasa dan warna. Kemampuan bahasa adalah merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik pada umumnya memiliki kemampuan seperti penguasaan kosa kata, pemahaman mendengar menyimak dan kemampuan berkomunikasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal huruf di PAUD Riak Antokan Lubuk Basung melalui permainan Bilyar Huruf. Untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf di lakukan dengan cara permainan Bilyar,

Permainan Bilyar bermanfaat bagi anak untuk mengenal huruf dan meningkatkan kemampuan berbahasa di Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung.

Metode Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas dan dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru. Pada penelitian ini dilaksanakan dua siklus, siklus I 3 kali pertemuan, siklus 2 dua kali pertemuan, di akhirnya dilakukan perenungan. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B Pendidikan anak usia dini Riak Antokan, dengan jumlah murid 15 orang, terdiri dari 3 orang laki-laki 12 orang perempuan.

Perencanaan tindakan, Menyusun rencana pembelajaran berupa rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian yang berisikan tentang pembelajaran bahasa. Menyiapkan media pembelajaran yang diberikan kepada anak berupa kartu huruf sebanyak 30 set, kartu kata 10 set dan kartu gambar sebanyak 10 set.

Pengamatan awal peneliti ditemukan bahwa anak di PAUD Riak Antokan rendahnya pengenalan huruf seperti tidak tau dengan huruf dan sulit membedakan huruf media yang digunakan kurang bervariasi dan tidak menarik bagi anak sehingga kemampuan yang diharapkan tidak tercapai sesuai indikator. Untuk itu penulis mencobakan penelitian dengan permainan Bilyar Huruf.

Perencanaan tindakan yaitu menyusun rencana pembelajaran berupa rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian yang berisikan tentang pembelajaran bahasa, menyiapkan media pembelajaran yang diberikan kepada anak berupa kartu huruf sebanyak 30 set, kartu kata 10 set dan kartu gambar sebanyak 10 set, menyiapkan lembar instrumen penelitian yaitu lembar observasi, lembar wawancara dan lembar penelitian.

Pelaksanaan tindakan terdiri dari 3 bagian yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Untuk lebih jelasnya akan dikemukakan pada bagian berikut ; Pertemuan I terdiri dari Kegiatan Awal, anak duduk setengah lingkaran dan kemudian membaca do'a, apersepsi yaitu anak mendengar penjelasan guru tentang pelajaran kemarin, anak dan guru bercakap-cakap tentang tema.

Kegiatan Inti yaitu anak dan guru bercakap-cakap tentang tema, anak diperlihatkan gambar, anak bercerita tentang gambar, anak mendengarkan penjelasan guru tentang permainan bilyar, gambar, kartu huruf dan menjelaskan cara permainan, anak mencobakan alat permainan, cara perorangan anak melakukan permainan bilyar, anak mencari kartu kata dan kartu huruf sesuai dengan gambar.

Istirahat yaitu anak bermain didalam dan diluar ruangan, setelah bermain cuci tangan berdoa sebelum dan sesudah makan.

Kegiatan akhir yaitu Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan, Doa

Pengamatan dilakkan secara bersama saat pelaksanaan berlangsung. Pengamatan merupakan serangkaian kegiatan mengenali, merekam, mendokumentasikan dan mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan hasil yang dicapai sebagai dampak dari tindakan yang dilakukan.

Perenungan merupakan upaya yang terjadi dan apa hasil yang dicapai setelah melakukan tindak lanjut pada penelitian berikutnya.

Menyiapkan lembaran instrumen penelitian yaitu lembaran observasi, lembaran dokumentasi dan lembaran penelitian. Pelaksanaan tindakan Pelaksanaan tindakan terdiri dari 3 bagian yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Format observasi, Observasi dilakukan saat kegiatan pembelajaran, Dokumentasi Dilakukan saat proses belajar berlangsung. Melakukan observasi ketika proses pembelajaran. Dokumentasi berupa kamera untuk merekam pembelajaran yang sedang berlangsung. Data yang diperoleh dari observasi belajar mengajar akan dianalisa, setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya.

Melakukan observasi ketika proses pembelajaran, Dokumentasi berupa kamera untuk merekam pembelajaran yang sedang berlangsung, Data yang diperoleh dari observasi belajar mengajar akan dianalisa, setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Cara menganalisis hasil Observasi. Data dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus oleh hariyadi (2009 : 24) sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P% = persentase aktivitas

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan anak

N = jumlah anak dalam suatu kelas

Aktivitas anak dikatakan meningkat jika persentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya.

Hasil

Pengamatan awal peneliti ditemukan bahwa anak di PAUD Riak Antokan rendahnya pengenalan huruf anak seperti tidak tahu dengan huruf dan tidak bisa mengelompokkan huruf dan tidak bisa mengenal huruf abjad secara keseluruhan sulit membedakan huruf, media yang digunakan kurang bervariasi dan tidak menarik bagi anak sehingga kemampuan yang diharapkan tidak tercapai sesuai indikator. Aspek ke 1 membaca gambar, anak yang sangat tinggi 3 orang dengan persentase 20%, anak yang tinggi 2 orang dengan persentase 13% dan anak yang rendah 10 orang dengan persentase 13%.

Aspek ke 2 menyebutkan kata anak yang sangat tinggi 1 orang dengan persentase 6,6% anak yang tinggi 3 orang dengan persentase 20% dan anak yang rendah 11 orang dengan persentase 73%.

Aspek ke 3 menunjukkan huruf anak yang sangat tinggi 1 orang dengan persentase 7%, anak yang tinggi 2 orang dengan persentase 13% dan anak yang rendah 12 orang dengan persentase 80%.

Pada aspek ke 1 membaca gambar 3 orang anak yang sangat tinggi dengan persentase 20% dengan keterangan anak bisa membaca dan menceritakan gambar, 2 orang anak yang tinggi dengan persentase 13% dengan keterangan tahu dengan gambar tidak bisa menceritakan kembali, dan anak yang perlu bantuan 10 orang dengan persentase 33% dengan keterangan perhatian yang kurang dalam belajar.

Pada aspek ke 2 menyebutkan kata nilai anak yang sangat tinggi 1 orang dengan persentase 7% dengan keterangan anak sudah bisa menyebutkan kata dengan sendiri, nilai yang tinggi 1 orang dengan persentase 20% dengan keterangan menyebutkan kata dengan berulang ulang, nilai anak yang perlu bantuan 12 orang dengan persentase 80% dengan keterangan semangat belajarnya kurang.

Pada aspek ke 3 yaitu menunjuk huruf dengan nilai anak yang sangat tinggi 1 orang dengan persentase 7% dengan keterangan anak sudah tahu dan membedakan huruf, nilai anak yang tinggi 2 orang dengan persentase 13% dengan keterangan anak sudah tahu huruf tapi tidak bisa membedakan, nilai anak yang perlu bantuan 12 orang dengan persentase 80%.

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan perkembangan pengenalan huruf masih rendah, terlihat dari persentase peroleh nilai penilain dari aspek anak mampu membaca gambar kategori sangat tinggi dengan persentase 20 %, anak dapat menyebutkan

dengan presentase 7 % anak bisa menunjukkan huruf 1 orang dengan persentase 7%, kategori tinggi anak mampu membaca gambar 2 orang dengan persentase 13%, anak dapat menyebut kata 3 orang dengan persentase 20%, anak bisa menunjukkan huruf 2 orang dengan persentase 13%, kategori rendah anak mampu membaca gambar 10 orang dengan persentase 33%, anak dapat menyebutkan kata 11 orang dengan persentase 80%.

Kegiatan pembelajaran pada siklus I tiga kali pertemuan aspek perkembangan anak sudah meningkat namun belum mencapai kriteria yang diharapkan dengan perolehan nilai rata-rata pada pertemuan tiga kategori sangat tinggi aspek anak mampu membaca gambar 4 orang dengan persentase 27%, anak menyebutkan kata 3 orang dengan persentase 20%, anak bisa menunjukkan huruf 3 orang dengan persentase 20%. Berdasarkan uraian diatas siklus I sudah ada peningkatan tetapi belum memenuhi standar yang diharapkan sehingga perlu dilanjutkan pada siklus II.

Kegiatan pembelajaran siklus II dua kali pertemuan sudah menunjukan peningkatan terlihat dari rata-rata presentase penilaian anak kategori sangat tinggi anak mampu membaca gambar 6 orang dengan presentase 40% anak dapat menyebutkan kata 7 orang dengan persentase 47 %, anak bisa menunjukan huruf 5 orang dengan presentase 33 %. Berdasarkan uraian siklus II kemampuan pengenalan huruf anak melalui permainan bilyar sudah terlihat peningkatan yang sangat baik untuk itu peneliti mengentikan penelitian pada siklus II pertemuan II ini karena kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan sudah tercapai dengan maksimal dapat dilihat.

Pembahasan

Setelah melihat kondisi awal tentang pengenalan huruf anak di Paud Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan pengenalan huruf anak melalui permainan bilyar yaitu permainan membaca melalui pengenalan huruf awal, hal ini di dukung oleh pendapat montessori (1995). Dari hasil yang di peroleh maka di lakukan perbaikan pada Siklus II, karena masih kurangnya waktu supaya anak berminat dan termotivasi dalam proses pembelajaran berdasarkan nilai rata-rata pada kondisi awal, Siklus I dan Siklus II terjadi perkembangan dalam proses pembelajaran.

Pada setiap Siklusnya terjadi peningkatan ke arah yang di harapkan. Peningkatan kemampuan pengenalan huruf anak melalui permainan bilyar pada aspek ke 1 anak mampu membaca gambar kategori sangat tinggi menunjukan sebelum tindakan 20 %, setelah

Siklus I naik menjadi 27 % pada siklus II naik lagi jadi 40 %.Aspek ke 2 anak mampu menyebutkan kata sebelum tindakan 20 % setelah Siklus I tetap 20 % dan pada Siklus II naik mengadi 47 %, aspek ke 3 anak dapat menunjukan huruf sebelum tindakan 20 % setelah Siklus I naik menjadi 60 % dan Siklus Ke II 60%.

Presentase peningkatan kemampuan pengenalan huruf anak melalui permainan bilyar kemampuan anak naik dan sudah mencapai tingkat keberhasilan rata- rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 % karena peneliti memberikan semangat berupa motivasi kepada anak yang sulit mencapai indikator yang diharapkan.

Melalui Siklus I terlihat peningkatan kemampuan pengenalan huru anak melalui permainan bilyar belum meningkat dengan baik karena masih banyak anak yang belum bisa, tingkat keberhasilan anak pada Siklus I ini belum mencapai nilai yang amat baik sedangkan pada siklus II peninkatan kemampuan pengenalan meningkat dengan baik karena di Siklus II ini anak yang memperoleh nilai rendah berkurang, sehinga keberhasilan anak pada aspek ini mencapai 100% hasil rata-rata telah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75 %. Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan kegiatan permainan bilyar dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak dapat memberikan sumbangan positif terhadap peningkatan pembelajaran.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Kemamapuan anak dalam mengenal huruf di Pendidikan Anak Usia D Riak Antokan sangat rendah, terlihat dari anak tidak tau dengan huruf, tidak bisa membedakan huruf dan media yang digunakan kurang menarik, agar tujuan pengenalan huruf anak tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di Taman Kanak-kanak, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan pengenalan huruf serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman.

Membelajarkan anak mengenalkan huruf dengan permainan bilyar huruf, kartu huruf, kartu kata dan gambar. Akan dapat menumbuhkan minat baca dan rasa keingintahuan anak, Terdapat peningkatan perkembangan kemampuan pengenalan huruf anak yang sangat

berarti, hal ini terbukti dari hasil siklus I dengan kategori rendah dalam artian anak yang terlihat dibawah rata-rata, sedangkan pada siklus II hasil yang didapat dalam kategori sangat tinggi.

Perkembangan kemampuan pengenalan huruf anak dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan dengan permainan bilyar pada anak kelompok B Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung.

Saran

Anak di harapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif, agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan di sagikan dalam bentuk permainan.

Guru Pendidikan Anak Usia Dini di harapkan dapat menggunakan permainan bilyar dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak, bagi orang tua agar dapat memahami perkembangan anak yaitu dengan memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak menjadi aktif, kreatif mampu melakukan sesuatu pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.

Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan jauh tentang perkembangan kemampuan berbahasa anak melalui metode dan media yang lain, diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan*. Jakarta : UT
- Sudono, Anggani.1995. *Alat-alat Permainan dan Sumber Belajar di Taman kanak-kanak*. Jakarta :Debdikbud
- Sudono, Anggani.1995. *Alat-alat Permainan dan Sumber Belajar di Taman kanak-kanak*. Jakarta :Debdikbud
- Sutami, Hermin. 2004. *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. Jilid 4 dan 6 Jakarta : PT. Delta Pamungkas
- Tanjung, Kartini W, Husni. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengesah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas
- Yuliana. Dr.2007. *Peran Ibu dalam Mempersiapkan Generasi Berkualitas*. Jakarta: El Dina.